CAN

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BALLOON FIGHT™ MC

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ACTION SERIES
SERIE D'ACTION

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Balloon Fight™ Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Take to the not so friendly skies in Balloon Fight. Flap furiously to stay out of the jaws of snapping fish and to propel yourself past needle nosed enemies as you try to pop their balloons before they can pop yours. Keep the enemy at bay long enough and you'll win a balloon popping bonus round. The longer you hang in there, the tougher the challenge. Play with a friend or by yourself for high flying adventure in Balloon Fight.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

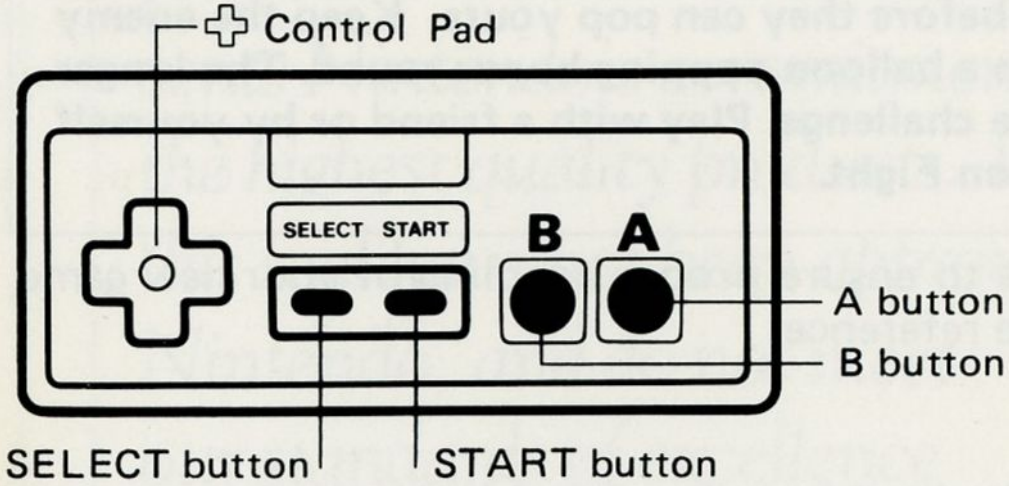
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For playing alone.
Controller 2 – For second player in 2 player games.

Controller 1/Controller 2



A button

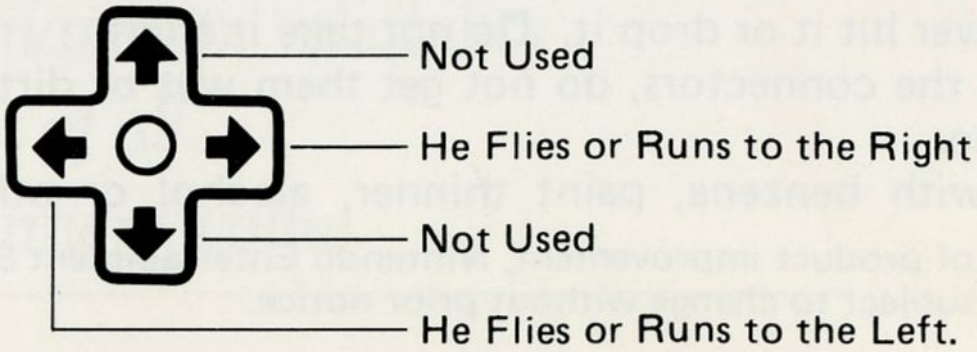
He Flaps His Arms Once (To Fly)

B button

He Flaps His Arms Continuously

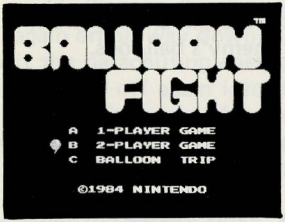
Control Pad

Moves Balloonist



* Select and Start Buttons Are Not Used on Controller 2.

SELECT and START buttons are functional on **Controller 1 ONLY.**



SELECT button

Press this button during the demonstration sequence to recall the game menu.

Press this button again to move the balloon (🎈) to the game you wish to select:

A 1-Player game
B 2-Player game
C Balloon trip (1 Player)

The Select button will not work once the game has begun.

START button

Press this button during the demonstration sequence to recall the game menu.

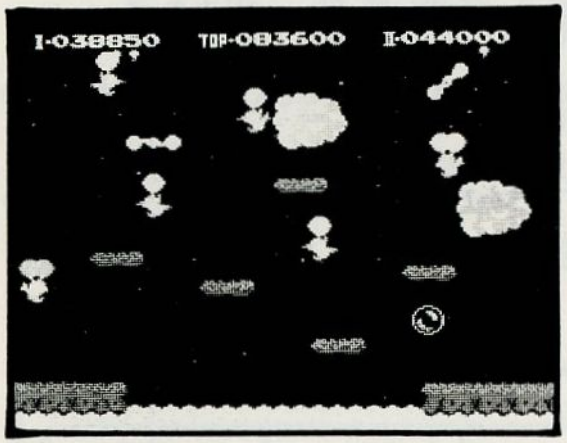
Press this button again to begin.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the Start button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the Start button again when you wish to continue playing. The game will continue where you left off.

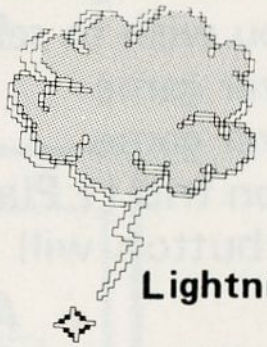
* The Top Round score will reset to 10,000 (game A and B) or 25,000 (game C) if the reset button (on the control deck) is pressed or the power is turned off.
* Use Controller 1 for 1 Player games vs. computer.
* Use Controllers 1 and 2 for 2 Player games.

3. HOW TO PLAY

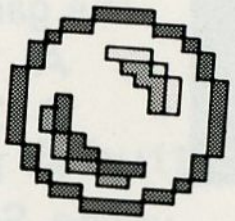


Using balloons to float into the air and fly around, the player(s) try to pop the enemy's balloons.

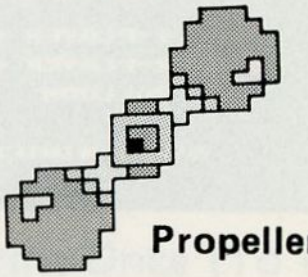
The Characters



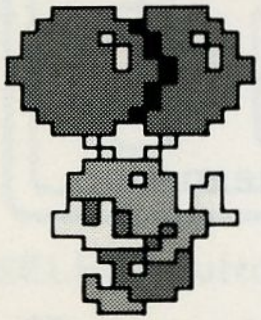
Lightning



Giant bubble

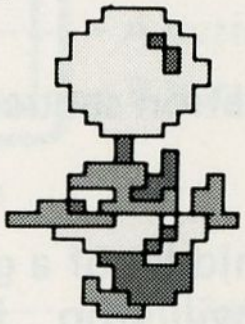


Propeller

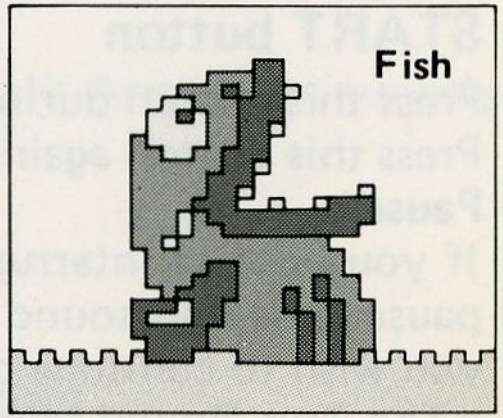


Player I

Player II



Enemy



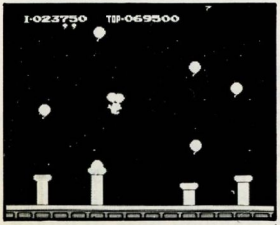
Fish

Play

Game A (1 Player Game)

- The enemy on the ground blows up a balloon, takes off and flies around the sky.
- Use the ✚ Control pad and buttons A and B to control the player and make him bump into the enemy.

- If the player manages to hit the enemy from above, the enemy's balloon will pop and he'll come floating down with his parachute. If you manage to hit the enemy again on his way down, he'll drop into the water and disappear.
- If the parachuting enemy is allowed to reach land, he'll blow up another balloon and take off again into the sky. If he does, he will be even stronger than before. Attack him again when he is on land and try to boot him into the water!
- If the enemy hits the player's balloons, one of them will pop and it will be harder to fly. If both balloons pop, the player will fall into the water. In this case, you lose the player.
- When the enemy sinks, a bubble will float up from the water. If you can pop this, you get extra points.
- If you fly too close to the water, a fish might stick out his head and eat you up. Watch out!
- If the game goes on for too long, there is a thunder and lightning storm. To avoid getting hit by lightning, pop all the enemy's balloons as quickly as possible.



- After three rounds of the game, you get a bonus round. Try and pop as many of the bonus balloons as possible.
  - * If one of the player's balloons has popped, it'll re-appear in the bonus round.
  - * In the bonus round, even if both balloons burst and the player falls, you don't lose a man; the player bounds back up into the sky again. (for 2 players)

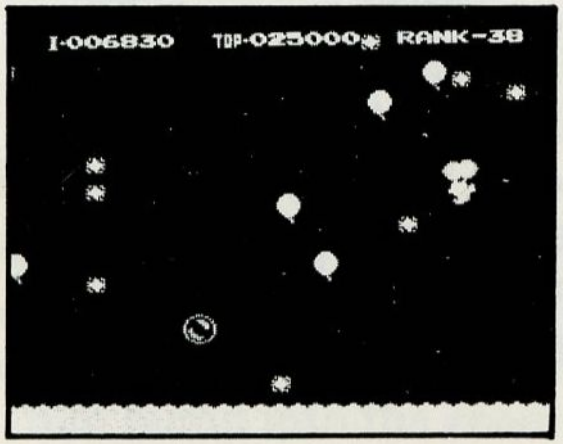
- As the rounds continue, the propeller will eventually appear. Be careful! If you touch it, it'll send you flying.
- If a player flies off the left side of the screen, he reappears on the right side, and vice-versa.

Game B (2 Player Game)

- The basic idea is the same as in Game A.

Team play: Here, the 2 players cooperate with each other. One player tries to burst the enemy's balloon while the other player tries to rip the enemy's parachute and together they send the enemy down. If both players cooperate successfully, the game will end quickly and you'll get a very high score.

Competition: The players get in each other's way, sabotage each other, and do whatever they can to send the other player down. Try to burst the other player's balloons and block his flight so that he is forced down. You can also use the spinning propeller to get the other player.



Game C (Balloon Trip)

- The scene drifts slowly from left to right.
- Taking care not to get hit by lightning, the player tries to pop as many balloons as possible.
- During the game, your ranking position out of 50 people is displayed at the top right corner of the screen.

Hints

Games A and B

1. Kick the enemy when he's blowing up his balloon.
2. For top marks, burst the enemy's balloon and then rip his parachute while he's on his way down.
3. Try to burst the bubble that appears after the enemy has sunk in the water.
4. Use the propeller skillfully to dodge the enemy's attacks or as a tool in your attack. You can use the propeller's power to send yourself far away quickly.
5. Avoid getting hit by lightning.
6. Avoid flying too close to the water, or you'll be gobbled up by the fish.
7. Pop every balloon on the bonus round for extra points.

Game C

1. Be aware of the movement of the scene as it drifts slowly from left to right, and the lightning as it moves up and down.
2. If you manage to pop 20 balloons in succession, you get a super high score.

Beware! You lose a man if:

Games A and B (3 men)

- you sink into the water
- you are eaten by a fish
- you are hit by lightning
- both of your balloons burst

Game C (only 1 man)

- you sink into the water
- you are eaten by a fish
- you are hit by lightning

Scoring

Games A and B

- If you pop the enemy's balloon . . . . . .500 -- 1,000 points
- If you pop the other player's balloon (in 2 player game) . . . . . 1,000 points
- If you destroy a parachute in mid-air. . . . . 1,000 -- 2,000 points
- If you kick the enemy and make him fall . . . . . .750 -- 1,500 points
- If you pop a bubble . . . . . 500 points
- If you pop a balloon during the bonus round . . . . . .300 -- 700 points
- If you pop every balloon during the bonus round: perfect score bonus . . . . . .10,000 -- 30,000 points

Game C

- If you pop a balloon . . . . . 300 -- 700 points
- If you pop a bubble . . . . . 500 points
- If you pop 20 balloons in succession . . . . . ? points

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Paks

Mattel Canada, Inc. ("Mattel") warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("Pak") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Mattel will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to **Mattel Canada, Inc., NES, 800 Islington Toronto, Ontario M8Z4N7** postage prepaid, insured and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of Mattel, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. **Call collect (416)252-GAME** for the amount of the service charge. Payments must be made by check or money order, payable to Mattel Canada, Inc.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province.

Recherchez ce sceau sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement de Nintendo à n'offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce sceau n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière de main-d'oeuvre, de fiabilité et, surtout, de qualité.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Balloon Fight™ du système de jeu Nintendo®.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Envolez-vous dans des cieux plus ou moins hostiles dans Balloon Fight. Débattez-vous fiévreusement pour échapper aux mâchoires des poissons affamés et pour vous propulser hors d'atteinte des ennemis au nez pointu alors que vous tentez de crever leurs ballons avant qu'ils ne crèvent le vôtre. Si vous gardez l'ennemi à distance assez longtemps, vous vous mériterez une ronde-prime dans laquelle vous aurez la chance de crever des ballons. Plus vous tenez le coup, plus le défi devient difficile. Jouez seul ou avec un ami et découvrez l'aventure enivrante des vols d'altitude avec le jeu Balloon Fight.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ou trop froids. Ne jamais le frapper ou l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

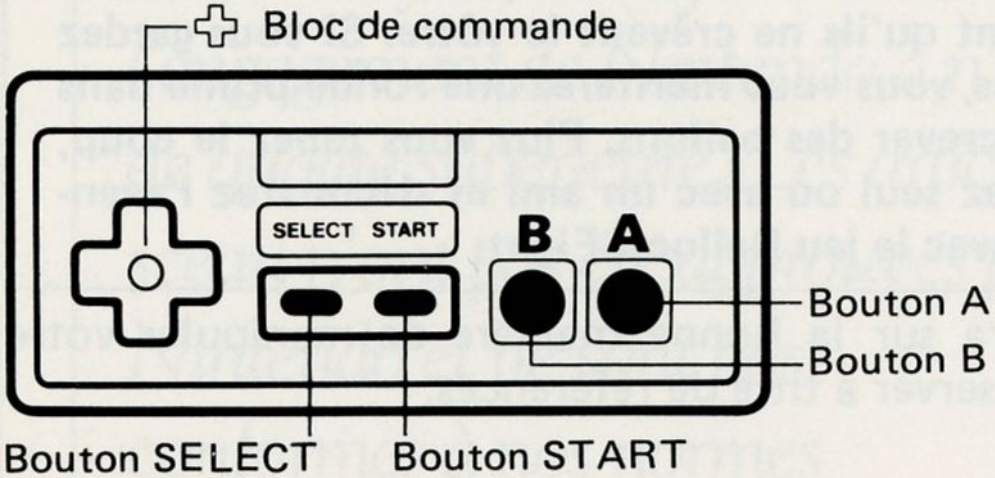
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

© 1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 – Pour jouer seul
Commande 2 – Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

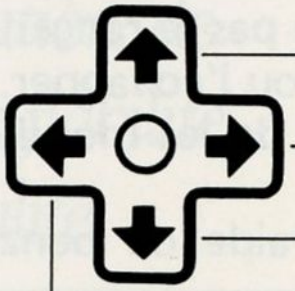


Bouton A
Il bat des ailes une fois (Pour voler)

Bouton B
Il bat des ailes sans arrêt

✚ Bloc de commande

Fait bouger l'aéronaute



★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Les boutons SELECT et START ne sont fonctionnels qu'à **la commande 1**.

Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton lors de la séquence de montre pour rappeler le menu du jeu.
Appuyez sur ce bouton de nouveau pour déplacer le ballon ( ) jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner.

A Partie d'un seul joueur
B Partie à deux joueurs
C Voyage en ballon (1 joueur)

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie aura débuté.

Bouton START

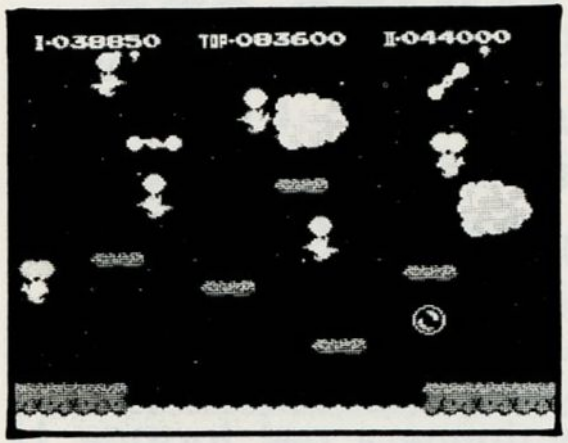
Appuyez sur ce bouton lors de la séquence de montre pour rappeler le menu du jeu. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour commencer le jeu.

Pause:

Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

* Le score de la plus haute ronde retournera à 10 000 (parties A et B) ou à 25 000 (partie C) si le bouton RESET (sur le Control Deck) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.
* Servez-vous de la commande 1 pour jouer les parties d'un joueur contre l'ordinateur.
* Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties jouées à deux.

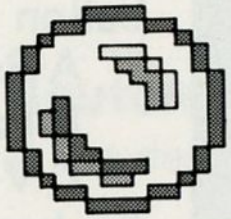
3. COMMENT JOUER



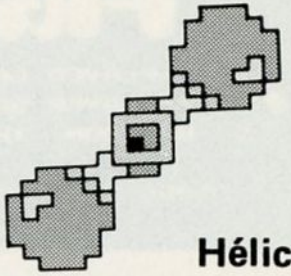
Se servant de ballons pour planer dans les airs ou pour voler alentour, le(s) joueur(s) tente(nt) de crever les ballons de leur ennemi.

Les caractères

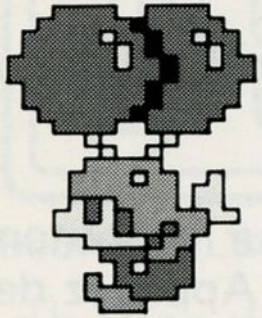
L'éclair



Bulle géante

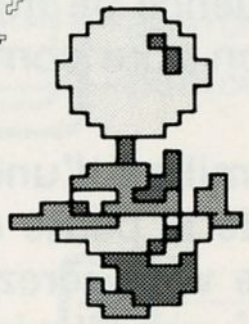


Hélice

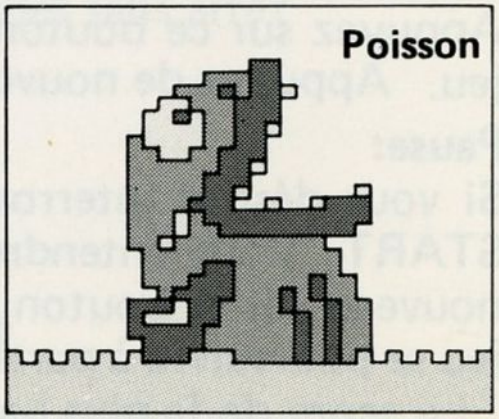


Joueur I

Joueur II



Ennemi



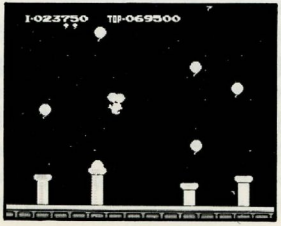
Poisson

Jeu

Partie A (Partie d'un joueur)

- L'ennemi au sol crève un ballon, décolle et vole dans les airs.
- Servez-vous du bloc de commande ✥ et des boutons A et B pour diriger le joueur et le faire heurter l'ennemi.

- Si le joueur réussit à heurter l'ennemi par le haut, le ballon crèvera et l'ennemi descendra en parachute. Si vous réussissez à heurter l'ennemi de nouveau lors de sa descente, il tombera dans l'eau et disparaîtra.
- Si l'ennemi en parachute réussit à atterrir, il crèvera un autre ballon et s'envolera de nouveau. Ce faisant, il deviendra plus fort qu'avant. Attrapez-le de nouveau lorsqu'il est sur terre pour tenter de le jeter à l'eau à l'aide de coups de pied!
- Si l'ennemi frappe les ballons du joueur, l'un d'eux crèvera et il sera plus difficile de voler. Si les deux ballons crèvent, le joueur tombera dans l'eau. Dans ce cas, vous perdez votre joueur.
- Lorsque l'ennemi sombre, une bulle flottera à la surface de l'eau. Si vous réussissez à la crever, vous gagnerez des points additionnels.
- Si vous volez trop près de la surface de l'eau, vous risquez de vous faire croquer par un poisson. Prenez garde!
- Si le jeu se poursuit trop longtemps, une tempête de tonnerre et d'éclairs surviendra. Pour éviter la foudre, crevez tous les ballons de l'ennemi aussitôt que possible.



- Si vous jouez trois rondes du jeu, vous aurez droit à une ronde-prime. Essayez de crever autant de ballons-primes que vous le pourrez.
  - *Si l'un des ballons du joueur a crevé, il réapparaîtra au cours de la ronde-prime.
  - *Lors de la ronde-prime, même si les deux ballons crèvent et que le joueur tombe, vous ne perdez pas d'hommes; le joueur rebondit de nouveau dans les airs. (pour 2 joueurs)

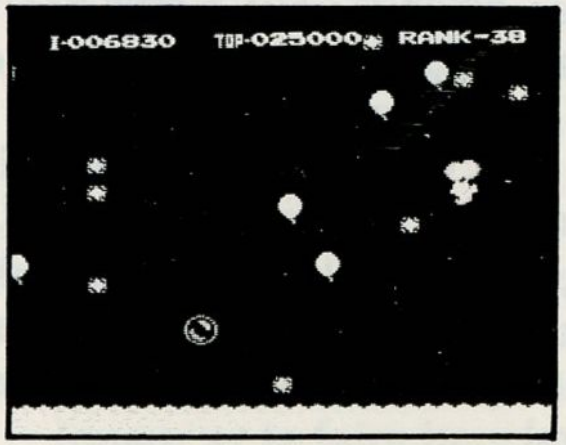
- A mesure que les rondes se poursuivent, l'hélice apparaîtra éventuellement. Soyez prudent! Si vous la frôlez, elle vous fera virevolter!
- Si un joueur s'envole du côté gauche de l'écran, il réapparaît du côté droit et vice-versa.

PARTIE B (Partie à 2 joueurs)

- Le jeu de base est le même que celui de la partie A.

Jeu d'équipe: Dans ce jeu, les 2 joueurs coopèrent l'un envers l'autre. Un joueur tente de crever le ballon de l'ennemi tandis que l'autre tente de déchirer le parachute de l'ennemi et ensemble, ils font descendre l'ennemi. Si les deux joueurs coopèrent avec succès, la partie prendra fin rapidement et vous récolterez un score plus élevé.

Compétition: Les joueurs se mettent les bois dans les roues, se sabotagent et font tout ce qu'ils peuvent pour projeter l'autre joueur vers le sol. Essayez de crever les ballons de l'autre joueur et de bloquer son vol pour ainsi le forcer au sol. Vous pouvez vous servir de l'hélice pour vous débarrasser de l'autre joueur.



Jeu C (Voyage en ballon)

- La scène se déroule lentement de gauche à droite.
- Tentant soigneusement d'éviter les éclairs, le joueur essaie de crever autant de ballons que possible.
- Pendant la partie. votre rang parmi 50 sera affiché dans le coin droit supérieur de l'écran.

Conseils

Parties A et B

1. Donnez des coups de pied à l'ennemi pendant qu'il gonfle son ballon.
2. Pour un score très élevé, crevez le ballon de l'ennemi, puis déchirez son parachute lors de sa descente.
3. Essayez de crever la bulle qui apparaît après que l'ennemi ait disparu sous l'eau.
4. Servez-vous adroitement de l'hélice pour éviter les attaques de l'ennemi ou en tant qu'outil pour vos attaques. Vous pouvez également vous servir du pouvoir de l'hélice pour vous propulser rapidement aussi loin que possible.
5. Evitez les éclairs à tout prix.
6. Evitez de voler trop près de la surface de l'eau car vous risquez d'être croquê par un poisson.
7. Crevez tous les ballons de la ronde-prime pour marquer des points additionnels.

Jeu C

1. Tenez compte du mouvement de la scène à mesure qu'elle se déroule de la gauche à la droite, et des éclairs qui lézardent de haut en bas.
2. Si vous réussissez à crever 20 ballons de suite, vous recevez un score très élevé.

Méfiez-vous! Vous perdez une homme si:

Parties A et B (3 hommes)

- vous disparaissez sous l'eau
- vous êtes dévoré par un poisson
- vous êtes frappé par la foudre
- vos deux ballons crèvent

Partie C (un homme seulement)

- vous disparaissez sous l'eau
- vous êtes dévoré par un poisson
- vous êtes frappé par la foudre

Pointage

Parties A et B

- Si vous crevez le ballon de l'ennemi . . . . . 500 – 1 000 points
- Si vous crevez le ballon de l'autre joueur (dans une partie à 2 joueurs) . . . . . 1 000 points
- Si vous déchirez un parachute en plein vol . . . . . 1 000 – 2 000 points
- Si vous heurtez l'ennemi et le faites tomber . . . . . 750 – 1 500 points
- Si vous crevez une bulle . . . . . 500 points
- Si vous crevez un ballon lors de la ronde-prime . . . . . 300 – 700 points
- Si vous crevez tous les ballons de la ronde-prime: prime de score parfait . . . . . 10 000 – 30 000 points

Jeu C

- Si vous crevez un ballon . . . . . 300 – 700 points
- Si vous crevez une bulle . . . . . 500 points
- Si vous crevez 20 ballons de suite . . . . . ? points

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS
Cartouche de jeu Nintendo

Mattel Canada Inc. ("Mattel") garantit à l'acheteur premier que cette cartouche de jeu Nintendo ("Cartouche") (excluant les accessoires de cartouche de jeu et les accessoires Robot) est exempte de défectuosités de matériel et de main d'oeuvre pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. S'il servient une défectuosité couverte par cette garantie pendant cette période de la garantie limitée de 90 jours, Mattel réparera ou remplacera la cartouche défectueuse sans frais à sa discrétion.

Pour se prévaloir de ce service de la garantie, veuillez retourner la cartouche à **Mattel Canada Inc., 'NES ', 800 Islington Avenue, Toronto, Ontario M8Z 4N7** dûment affranchie et assurée, et accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Les cartouches retournées sans une preuve de la date d'achat ou après échéance de la garantie limitée de 90 jours seront, à la discrétion de Mattel, réparées ou remplacées moyennant les frais de service en vigueur pour les réparations hors garantie. Pour le montant des frais de service, veuillez composer le **(416) 252-GAME** à frais virés. Les paiements doivent être effectués par chèques ou mandats-poste libellés à Mattel Canada Inc.

La présente garantie ne sera pas honorée si la cartouche a été endommagée à la suite d'une négligence, d'un accident, d'un usage déraisonnable ou d'une modification.

La présente garantie donne au détenteur des droits légaux spécifiques et peut également lui donner d'autres droits pouvant varier d'une province à l'autre.

Nintendo®

Distributed by Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
MADE IN JAPAN by Nintendo
Distribuē par Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
FABRIQUE AU JAPON par Nintendo

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON